

CAPTURE THE FLAG

Türk Oliver

- Alter: 19 Jahre
- Wohnort: Spittal an der Drau
- Abschlüsse
 - BRG Spittal
- Erfahrungen
 - 4 Monate Sparkasse Spittal/Ost
 - Anexia Klagenfurt

Fehrenbach Franca-Sofia

- ◉ Alter: 18 Jahre
- ◉ Wohnort: Villach
- ◉ Abschlüsse
 - BG/BRG Peraugymnasium
- ◉ Erfahrungen
 - 2 Monate Sparkasse in Villach
 - 1 Monat Sparkasse in Klagenfurt
 - 1 Monat Mineraria Sacilese in Sacile (Italien)

Ortoff Martin

- Alter: 17 Jahre
- Wohnort: Treffen
- Abschlüsse
 - HS Gegendtal
- Erfahrungen
 - 4 Wochen Praktikum bei Infineon

Das Spiel – Fakten

- ◉ beliebtes Kinderspiel
- ◉ Kombination von Bewegung und Spielspaß
- ◉ 2 Teams mit mindestens 4 Spielern
- ◉ Virtuelle Objekte
- ◉ Dynamisches Spielfeld

Das Spielfeld

- Zwei Hälften
- Raster
- Zoombares Spielfeld

Die virtuellen Objekte

- ◉ Flaggen
 - Eine Flagge pro Team
- ◉ Gefängnisse
 - Ein Gefängnis pro Team
- ◉ Schlüssel
 - Ein Schlüssel für alle

Der Spieler

○ Darstellung

- Von sich selbst
- Von anderen Teammitgliedern

○ Rollen im Spiel

- Gefangener
- Flaggenträger
- Fänger

Ziel des Spiels

- Kooperation mit Teammitgliedern
- Dreimaliges erobern der gegnerischen Flagge
- Befreien der gefangenen Teammitglieder
- Eskortieren des Flaggenträgers in die Teameigene Flaggenzone

Spielvorbereitung

- Teameinteilung
- Festlegen des Spielfeldes
- Setzen der virtuellen Objekte
- Spielbeginn

Die Teameinteilung

- Einteilung der Spieler in zwei Teams
- Festlegen der Teamchefs

Festlegen des Spielfeldes

- Drei Spieler bewegen sich zu den Eckpunkten
- Rechteckiges Spielfeld wird generiert
- In der Mitte wird das Spielfeld in zwei Hälften aufgeteilt.
- Vernebelung der gegnerischen Hälfte

Setzen der virtuellen Objekte

- Platzieren der Flaggen durch die Teamchefs
- Flaggenradius wird festgelegt
- Generieren der Gefängnisse
- Platzierung des Schlüssels

Kartenübersicht



Spielregeln

- ◉ Flagge erobern
- ◉ Spieler fangen
- ◉ Einen Punkt erzielen
- ◉ Befreien seiner Mitspieler

Gegnerische Flagge erobern

- Spieler muss sich in der Nähe der Flaggenposition befinden
- Nur innerhalb des Flaggenradius möglich
- Eigener Flaggenradius verschwindet



Flaggenträger fangen

- Außerhalb der Flaggenradien möglich
- Es können nur Spieler gefangen werden, die die Flagge aufgenommen haben.
- Bei aufeinandertreffen beider Flaggenträger, sind beide gefangen.
- Gefangene Spieler müssen in das Gefängnis.

Einen Punkt erzielen – Teil 1

- Das gegnerische Team darf die Flagge nicht besitzen.
- Flaggenträger muss bei der eigenen Flagge befinden.
- Die eigenen Gefangenen müssen sich im Gefängnis befinden.

Einen Punkt erzielen – Teil 2

- Die Flagge kann man einem in der Nähe befindlichen Spieler zuspielen.



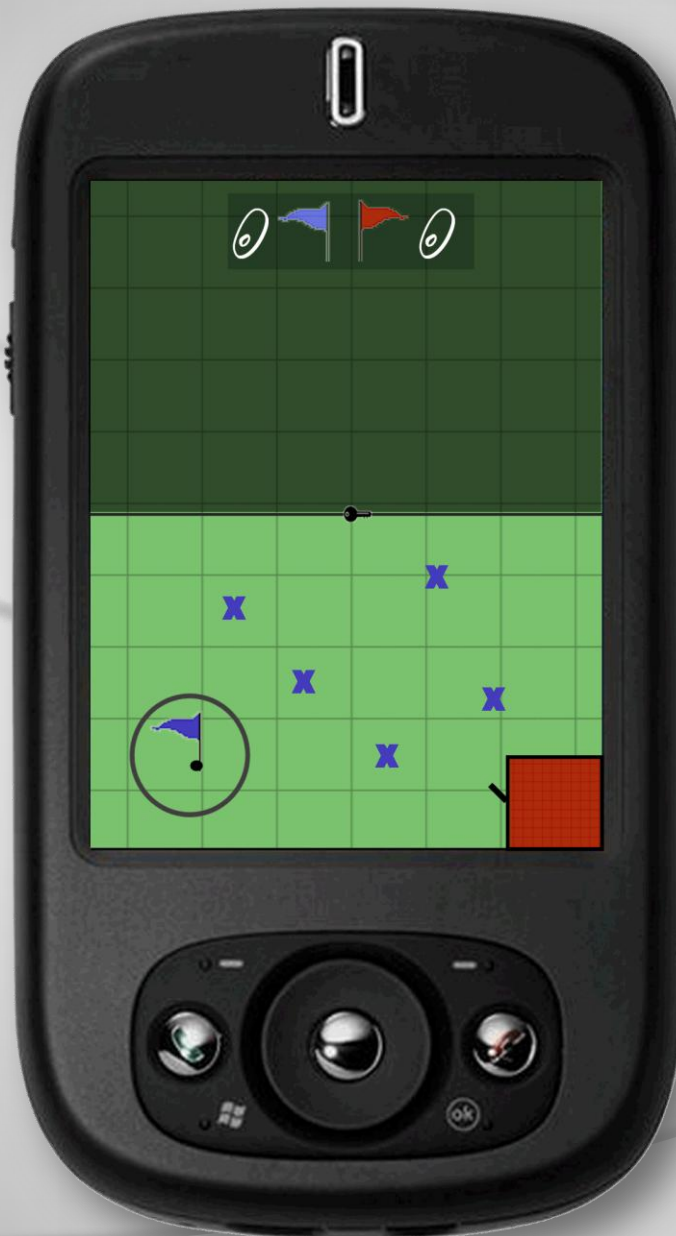
Befreien seiner Mitspieler

- Schlüssel wird benötigt
- Nur an der Gefängnistüre möglich
- Ausschließlich aus eigenem Gefängnis
- Innerhalb einer festgelegten Zeit



Spielbeginn

- Spieler begeben sich in die jeweiligen Hälften
- Bereitschaftscheck
- Starten des Spielcountdowns
- Beginn des Spiels



Spielablauf – Teil 1

- Spieler können sich nun in die gegnerische Spielhälfte begeben und versuchen die Flagge zu finden.
 - Nebel wird aufgedeckt
 - Bereits aufgedeckter Nebel ist innerhalb des Teams sichtbar
- Hat man die Flagge erreicht, kann ein Spieler sie aufnehmen.



Spielablauf – Teil 2

- Der Flaggenträger begibt sich zurück zur eigenen Flagge.
- Punkt wird gezählt



Spielablauf – Teil 3

- ◉ Flaggenträger wird gefangen
 - Spieler muss in das Gefängnis
- ◉ Befreien eigener Teammitglieder
 - Beschaffung des Schlüssels
 - Auf Sperren des Gefängnisses
 - Schlüssel wird zurückgesetzt



Technische Abläufe - Clients

- Eröffnung eines Spiels
 - Spieleröffnung am Server
- Einklinken anderer Spieler
 - Spielname
 - Ggf. Passwort

Technische Abläufe - Zentraler Server

- Mehrere Spiele werden ausgeführt
- Alle Spielerdaten werden zentral verwaltet
 - Name des Spielers
 - Positionen der Spieler
 - Positionen der virtuellen Objekte

Technische Abläufe - GPS

- Festlegung eines dynamischen Spielfeldes per Eckpunktkoordinaten
- Übermittlung der Positionsdaten an den Server

Danke für Ihre Aufmerksamkeit